

Die Runde wird aber noch komplett ausgewertet, deshalb kann es vorkommen, dass mehrere Geisterjäger die Party erreichen. Erreichen mehrere Geisterjäger die Party, spielen diese eine letzte Entscheidungsrunde – **„Auf die Geister, fertig ... los!“** Wer nun als Erster alle drei Kugeln einlochst und „Stopp!“ ruft, gewinnt das Spiel! Rufen mehrere Spieler gleichzeitig „Stopp!“, gewinnt, wer mehr Punkte erspielt hat.

Mit einer Riesenparty feiert SkyCity seine Helden. Ihr habt es geschafft: Die Stadt ist wieder blitzblank geisterfrei, super!

Profi-Variante

Wenn ihr bereits einige Partien gespielt habt und mittlerweile erfahrene Geisterjäger seid, könnt ihr die Straße auf die Rückseite drehen. Eure Geisterjäger laufen nun von rechts nach links. Jetzt wird es kniffliger, Punkte zu erspielen. Denn in der Profi-Variante müsst ihr genau schauen, auf welchem Feld euer Geisterjäger gerade steht – je nachdem zählen bestimmte Geister **mehr oder gar keine Punkte!**

Sortiert die beiden Geistertickets



aus, sie werden in der Profi-Variante nicht benötigt. Alle übrigen Spielregeln bleiben gleich.



Beispiel: Die grüne Geisterjägerin erhält 6 statt 3 Punkte, der gelbe Geisterjäger 0 statt 3 Punkte, wenn sie in dieser Runde den Feurgeist fangen.

★ Tickets mit sofortiger Wirkung



Rück sofort zwei Felder auf der Straße zusätzlich vor.



Rück sofort drei Felder auf der Straße zusätzlich vor.



Jet-Pack! Zieh deine Figur sofort bis zum nächsten Geisterjäger vor. Bist du an erster Stelle, musst du deine Figur bis zum zweitvordersten Geisterjäger zurückziehen.



Extraaa-Kugel! Schnipp sofort eine deiner Kugeln. Du hast drei Versuche. Wenn du einen Geist einlochst, darfst du die entsprechenden Punkte zusätzlich vorziehen. Triffst du jedoch den weißen Irrgeist, ziehen alle anderen Geisterjäger sofort ein Feld vor. Triffst du nichts, passiert ... nichts.

Tickets mit Wirkung für deine nächste Runde



Jeder getroffene grüne Erdgeist zählt in deiner nächsten Runde 2 statt 1 Punkt.



Jeder blaue Wassergeist zählt in deiner nächsten Runde 3 statt 2 Punkte.



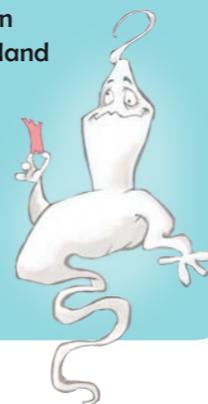
Zappenduster! Oh nein, irgendjemand hat das Licht ausgemacht! In der nächsten Runde musst du mit geschlossenen Augen spielen. Du darfst nicht „Stopp!“ rufen, sondern musst warten, bis einer deiner Mitspieler die Runde beendet.



Au, verflixt! Ein Geist hat dir in die Hand gebissen. In der nächsten Runde musst du mit deiner anderen Hand spielen.



Schnarchnase, du hast verschlafen! Warte zu Beginn der nächsten Runde mit dem Schnippen so lange, bis ein anderer Spieler eine Kugel eingelocht hat. Erst jetzt darfst du starten und deine Kugeln anschnippen.



Autor: Gunter Baars
Illustration: Michael Menzel
Grafik: LIGNE, Katja Witt
3D: Andreas Resch
Redaktion: Vincent Gatzsch

Art.-Nr.: 697778

©2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten
Made in China

GEISTERFALLE

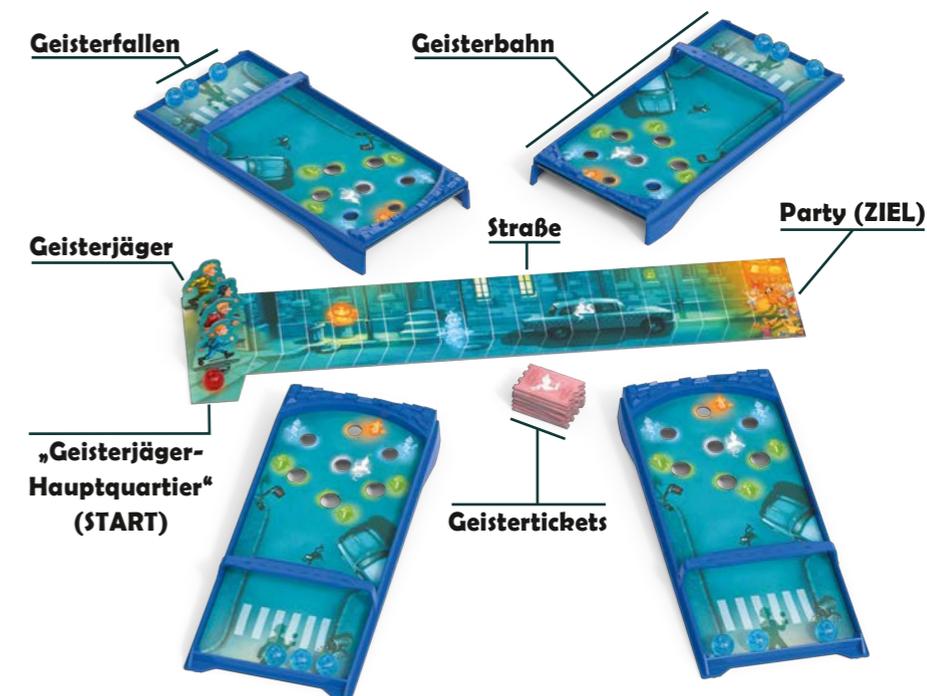
Für 2 bis 4 Spieler
ab 6 Jahre

Spuk-Alarm in SkyCity!



In der Kanalisation von SkyCity wurde ein seltsames Portal geöffnet – plötzlich entstehen Risse in der Straße und aus dem Untergrund tauchen leuchtend bunte Geister auf. Schleimige Erdgeister, blubbernde Wassergeister und knisternde Feurgeister treiben ihr Unwesen ...

Das ist ein klarer Fall für euch Geisterjäger, denn nur ihr könnt sie stoppen! Aktiviert eure Geisterfallen und rollt los! Saugt alle Geister von der Straße und werdet zu den legendärsten Geisterjägern der Stadt. Wer die meisten Geister fängt, erreicht als Erster die Party am Ende der Straße!



Spielmaterial

- 4 Geisterbahnen (Kugelbahnen mit Tableaus zum Einschieben)
- 13 Geisterfallen (12 blaue Kugeln und eine rote)
- 1 Straße (Punkteleiste aus zwei Puzzleteilen)
- 4 Geisterjäger mit Aufstellfüßen
- 10 Geistertickets
- 8 Antirutsch-Aufkleber



Vor dem ersten Spiel

Löst alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln. Schiebt die vier Tableaus von oben in die Geisterbahnen, sodass sie an der unteren Kante anliegen (1).

Klebt je 2 Antirutsch-Aufkleber an der Unterseite der Geisterbahnen auf (2).

Steckt die vier Geisterjäger in die Standfüße.

Vor jedem Spiel

Legt die Straße in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält einen Geisterjäger und stellt ihn ins Hauptquartier. Außerdem bekommt jeder Spieler eine Geisterbahn und drei blaue Kugeln. Stellt eure Geisterbahn mit der kurzen Seite vor euch, sodass der Zebrastrreifen zu euch zeigt. Legt hier die drei blauen Kugeln bereit. Setzt die rote Kugel in das Loch beim Hauptquartier. Mischt die zehn Geistertickets und legt sie verdeckt mit der Rückseite (weißer Irrgeist) nach oben auf einen Stapel.

Ziel des Spiels

Ihr fangt möglichst viele Geister – klar, denn schließlich seid ihr Geisterjäger! Jede Runde müsst ihr schnell eure Kugeln in den Löchern eurer Geisterbahn versenken.

Dafür gibt es Punkte. Wer als Erster mit seinem Geisterjäger die Party am Straßenende erreicht, gewinnt!



2

Geisterfalle-Training

Vor eurem ersten Spiel solltet ihr mit euren Kugeln auf der Geisterbahn trainieren. Ihr müsst die Kugeln so die Bahn hochrollen, dass sie in den Löchern liegen bleiben. Zu viel Schwung ist dabei selten gut!

Ihr dürft **nur mit einer Hand** spielen. Mit der anderen Hand könnt ihr eure Geisterbahn festhalten, indem ihr einen Finger links oder rechts auf die Brücke legt (gelbe Kreise).

Eure Kugeln dürft ihr **nur unterhalb der Brücke anschnippen** (grüner Bereich) – niemals darüber (roter Bereich)! Die Kugeln müssen immer unter der Brücke durchgerollt werden.

Ihr müsst die Kugeln **einzelnschnippen**, dürft aber schon die nächste anschnippen, wenn die anderen noch am Rollen sind.



Los geht's!

Ihr seid immer alle gleichzeitig im Spiel! Der jüngste Spieler gibt das Signal

„**Auf die Geister, fertig ... los!**“

Jetzt schnippt ihr so schnell wie möglich eure drei Kugeln in die Löcher auf eurer Geisterbahn.

Sonderfall 1: Es kann vorkommen, dass eine Kugel im oberen Bereich eurer Geisterbahn „hängen bleibt“, ohne ins Loch zu fallen. Dann dürft ihr diese Kugel **ausnahmsweise oben anschubsen**, sodass sie wieder nach unten zum Zebrastrreifen rollt, wo ihr sie erneut anschnippen könnt.

Sonderfall 2: Habt ihr eine Kugel zu stark angeschnippt, sodass sie außerhalb eurer Geisterbahn gelandet ist? Dann legt sie schnell zurück zum Zebrastrreifen – und weiter geht's ...

Rundenende

Hat ein Spieler alle Kugeln eingelocht, ruft er: „**STOPP, Hände hoch!**“ Alle Spieler müssen sofort die Hände hochnehmen und dürfen keine weiteren anschnippen. Sollten jetzt noch einige Kugeln am Rollen sein und ein Loch treffen, zählen diese Treffer noch mit.

3

Der Spieler, der „Stopp!“ gerufen hat, wertet zuerst aus. Er zählt seine Punkte zusammen und zieht seinen Geisterjäger entsprechend viele Felder auf der Straße vor.

Jeder grüne Erdgeist zählt einen Punkt, jeder blaue Wassergeist zwei und der rote Feuergeist drei Punkte.

– Hat der Spieler das Loch in der Mitte mit dem weißen Irrgeist getroffen? Dann zieht er jetzt ein Geisterticket, deckt es auf und führt die geforderte Aktion aus (*siehe Seite 5). Danach wird das verbrauchte Ticket zurück in die Schachtel gelegt.

Sollten alle Geistertickets bereits verbraucht sein, mischt alle Tickets und legt sie erneut als verdeckten Stapel bereit.

Im Anschluss wertet der linke Nachbar seine Punkte und – wenn er den weißen Irrgeist gefangen hat – sein Geisterticket.



Wenn alle Spieler ihre Punkte und Geistertickets ausgewertet haben, startet die nächste Runde. Legt eure Kugeln wieder zurück an die untere Kante eurer Geisterbahn beim Zebrastrreifen.

Und weiter geht's:

„**Auf die Geister, fertig ... los!**“

Die rote Geisterfalle

Immer wenn eine neue Runde startet, erhält der Spieler, der mit seinem Geisterjäger auf der Straße am weitesten vorne steht, die rote Kugel.

Dieser Spieler startet in dieser Runde mit vier Kugeln: drei blauen und der roten. Er muss die rote Kugel zusätzlich einlochen, sonst zählen seine anderen eingelochten Kugeln nichts. Er kann auch erst „Stopp!“ rufen, wenn er alle vier eingelocht hat.

Die rote Kugel zählt jedoch selbst nicht mit, es gibt für sie keine Punkte und auch kein Geisterticket. Stehen mehrere Geisterjäger auf dem vordersten Feld, bekommt niemand die rote Kugel.



Spielende

Der erste Spieler, der mit seinem Geisterjäger die Party am Straßenende erreicht, gewinnt! Überzählige Punkte und Geistertickets verfallen.

4